BANDAI NAMCO Games™

NAMCO BANDAI Games America Inc. 4555 Great America Parkway, Suite 201, Santa Clara, CA 95054

Tales of Vesperia™ & © 2008 NAMCO BANDAI Games Inc. © KOSUKE FUJISHIMA Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.



LIVE

Tales of Vesperia™

TEEN
ADOLESCENTS
T
CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

BANDAI NAMCO Games™

WARNING Before playing this game, read the Xbox 360® Instruction Manual and any peripheral manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement manuals, see www.xbox.com/support or call Xbox Customer Support.

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these "photosensitive epileptic seizures" while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms— children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions: Sit farther from the screen; use a smaller screen; play in a well-lit room; do not play when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.



CONTENTS



GAME CONTROLS

Basic controls are indicated by each screen. See each page for details on controls. You can change the battle controls in the "Button Configuration" in the Configs Menu.

USING THE XBOX 360 CONTROLLER

This section gives the names and basic functions of the buttons on the XBOX 360 controller.



BUTTON HELP

Button help is displayed at the bottom of the Main Menu to show which controls are available.



MAP SCREEN CONTROLS (see pgs. 7 - 8)

	FIELD MAP	NORMAL MAP
Left stick	Move characters / Walk (Holding the B button)	Move characters / Walk (Holding the B button)
Right stick	Turn camera	Turn character
Right stick button	Turn camera to the North	–
Left stick button	Call Ba'ul	–
D-pad	Zoom in/out (Up&Down) Turn "characters" (Right&Left)	Turn "characters"
A button	Enter / Examine towns & dungeons	Talk / Examine
X button	Switch Mini Map display	Shoot Sorcerer's Ring
Y button	Display Main Menu	Display Main Menu
Left bumper / Right bumper	Rotate camera view	Casual action (with Right bumper)
START button	Pause	Pause
BACK button	Start a skit	Start a skit

MAIN MENU CONTROLS (see pgs. 9 - 17)

Left stick / D-pad	Select menu items
A button	Confirm
B button	Cancel
X button	Change leader

Left trigger / Right trigger	Switch characters & item category.
Left bumper / Right bumper	Switch secondary categories.

BATTLE SCREEN CONTROLS (see pgs. 18 - 24)

Left stick	Move characters / Free run (Pulling the left trigger) / Select a target (While casting magic) / Move free cursor
Right stick	Use Artes shortcut
D-pad	Activate Over Limit
A button	Activiate Artes (with the left stick)
B button	Normal attack
X button	Guard
Y button	Display battle menu
Right trigger	Trigger Fatal Strike
Left bumper	Cancel item request
Right bumper	Select a target
START button	Pause
BACK button	Switch control mode

NOTE: Some controls only become available as the game progresses.

STORY

"Aer" is a primeval power source of the universe. "Terca Lumireis" is a world sustained by "blastia", which is driven by aer. The People of Terca Lumireis enjoy their lives, living in cities shielded by barriers that keep them safe from the monsters of their world.

The Empire once reigned over the people as a bedrock of peace. Blastia, the legacy of an ancient civilization, was under the strict control of the Empire and only certain people became privileged to their use. The poor of the world soon formed organizations in search of freedom–the guilds–and strived to live outside the Empire's rule. Eventually, through conflict and compromise, a new society formed with a complicated relationship between the Empire and the guilds.

Even after the Great War ten years ago and disputed rights of succession after the demise of the Emperor, this world seemed peaceful…

AND NOW….

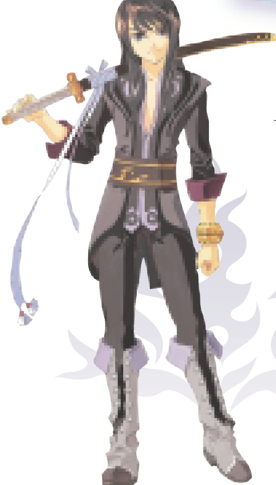
Yuri was raised in the lower quarter of Zaphias. He joined the Imperial Knights with Flynn–Yuri's child-hood best friend–but quit because he was disappointed by the Imperial Knights' corruption. Now he lives the way he wants, solving people's troubles in the lower quarter.

One day, Yuri encounters a mysterious girl named Estelle. Upon discovering that she wants to meet Flynn, Yuri decides to accompany her.

Yuri doesn't know it yet but this strange encounter will soon tangle many people's fates.







Yuri Lowell

Sex: Male Age: 21 years old
Height: 180 cm (5 feet 9 inches)

A former Imperial Knight who lives in the lower quarter, protecting it's inhabitants. He hates the upper classes, such as nobles, because he has seen their oppressive way of doing things. Because of his helpful nature he is beloved by people like a big brother, despite being loud-mouthed and sarcastic.

Estelle

Sex: Female Age: 18 years old
Height: 165 cm (5 feet 4 inches)

A girl who mysteriously runs into Yuri in the castle. Her sheltered nature, and fantastic words and deeds often confuse people. She is very dedicated. Seeing someone hurt, she would try to cure them with her healing artes, paying no attention to herself. Her real name is Estellise. Estelle is her nickname.



Repede

Sex: Male Age: 4.5 years old
Height: 170 cm incl. tail (5 feet 6 inches)

Yuri's constant companion, a one-eyed dog with a big scar on his face. Though he holds a pipe as a memento from his former master, he does not smoke. He is not friendly but he never betrays anyone whom he has come to accept. He is totally in control and may be the most sensible and calm being among them all.



GETTING STARTED

The Title Screen is displayed after the opening movie when you start the game.

TITLE SCREEN



Use the left stick or the D-pad to select a menu item and press the START button or A button to confirm.

NEW GAME

Start a new game from the beginning. Make sure to select a storage device in order to save your play data.

CONTINUE

Continue the game from a previously saved position. Select the save data you wish to load to start playing from that point.

> **SAVING DATA**
>
> You can save your game data by opening the Main Menu on the Field Map (see p. 9) and choosing “Save data”(see p. 17) from the “Save & Load” option. Or pressing the A button over a “save point”(see p. 8) found in towns and dungeons. Saving the game requires at least 416KB of free space.
>
> *Note: Both an Xbox 360 User Profile and saved data for this game are required to load a saved game.*

GAME RULES

The game mainly takes place on the Map Screen. When you encounter an enemy or when an event triggers a battle, you are brought to the Battle Screen. The Main Menu is displayed by pressing the Y button on the Map screen.

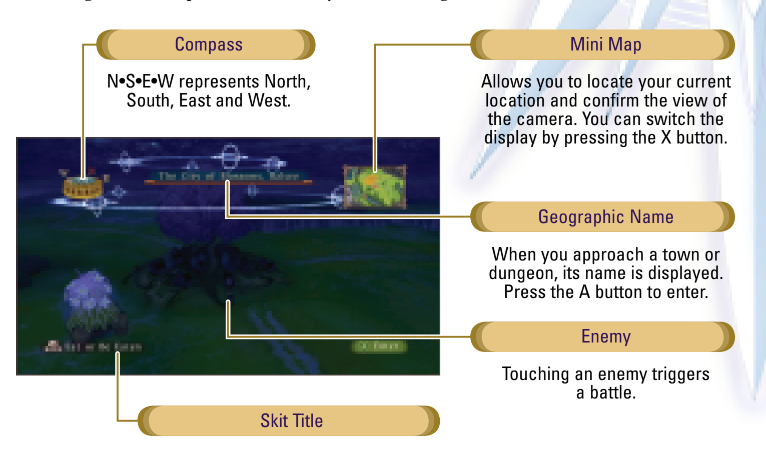


MAP SCREEN / FIELD MAP

On the Field Map, you can travel to towns and dungeons around the world. Let’s visit various places!

FIELD MAP SCREEN

Use the left stick to move and use the right/left bumper or right stick to change the camera view on the Field Map screen. In order to reposition the camera north, press the right/left bumper simultaneously or use the right stick button.



ENCOUNTER

Coming in contact with an enemy on the Map Screen triggers a battle. This is called an “Encounter” and depending on how you come in contact with the enemy, it may bring on a special encounter.



MAP SCREEN / NORMAL MAP

When you enter towns and dungeons, the Normal Map screen is displayed. On the Normal Map, you can gather information by talking to people and exploring dungeons to progress in the game.

TALK / EXAMINE

By facing a person and pressing the A button, you can talk to them. Also use the A button to examine signs and treasure chests, and open doors. Button help is displayed at the lower right part of the Map and Main Menu to show which controls are available.

MOVE OBJECTS

Some objects in towns and dungeons can be moved. After touching the front of the object you want to move, you can move it by grabbing with the A button and using the left stick.

SORCERER'S RING

Once you acquire the Sorcerer's Ring, the X button allows you to shoot aer at things. There are various usages such as activating switches or moving machinery from a distance. More uses can become available as the game progresses.

SHOOTING AT ENEMY

Use the Sorcerer's Ring to fire a shot of aer at an enemy to attempt to give you an advantage. "Angry" makes it approach, "Afraid" makes it stand firm, and "Stunned" allows for an Advantage Encounter if you come in contact with it in this state.

SAVE POINTS

Pressing the A button over a save point found in towns and dungeons allows you to save the game data.

Save your game data by opening the Main Menu over a save point and choosing "Save & Load", then "Save".



Save Point

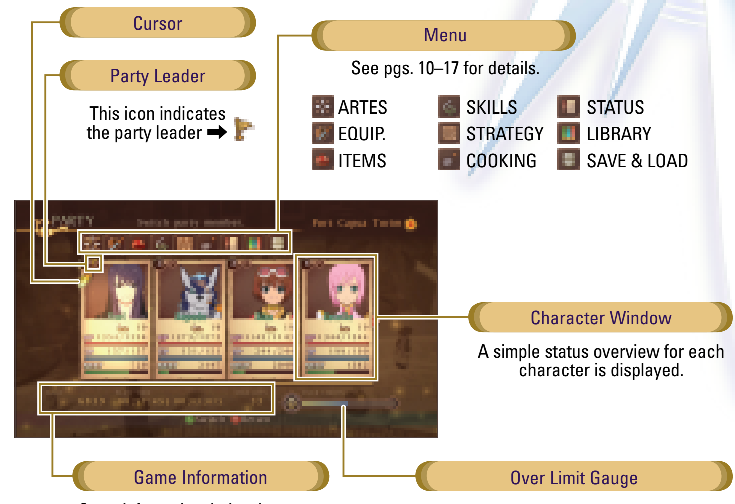


MAIN MENU

Press the Y button to open the Main Menu.

MAIN MENU

Use the left stick or D-pad to select a menu and confirm with the A button.



Some information during the game.

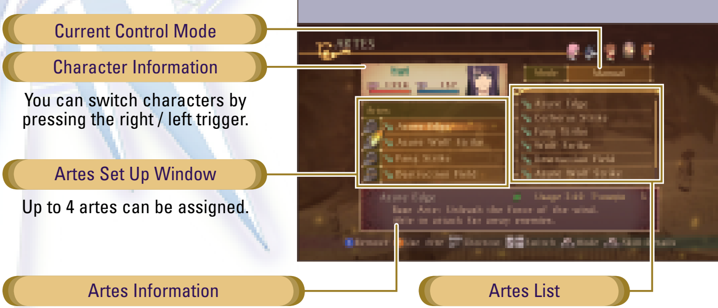
Gald	Indicates how much money you have.
Play Time	Total playtime / Current playtime.
Max Hits	The highest hit combo achieved during battles.



MAIN MENU / ARTES

ARTES MENU

Here you can check and assign the artes you have learned, use recovery artes, and change the control mode. Characters learn new artes through battles and events.



Current Control Mode

Character Information

You can switch characters by pressing the right / left trigger.

Artes Set Up Window

Up to 4 artes can be assigned.

Artes Information

Indicates the description of artes, the count (how many times used), and TP used (how much TP is consumed when using the arte). The arrow indicates the type of fatal strikes.

Artes List

A list of artes the character has learned and an icon indicates its type.

- Base arte
- Arcane arte
- Skill altered arte
- Burst arte
- Novice arte
- Intermediate arte
- Advanced arte

SELECT CONTROL MODE

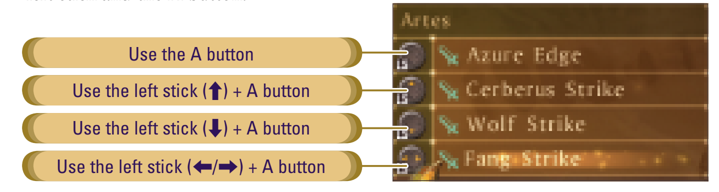
There are three types of control modes for controlling your character during battle: Auto, Semi-Auto and Manual. To switch the control mode, use the BACK button. For single play, you control the character designated No. 1 on the Top Menu. Set Auto to the uncontrolled characters. *NOTE: Uncontrolled characters will not fight during battle if you set them to Manual or Semi-Auto.*

THREE CONTROL MODES

Manual	The player entirely controls the character.
Semi-Auto	The player controls most of the character's actions, but character will automatically run towards the target when attacking.
Auto	The character will fight automatically based on pre-set strategy settings.

ASSIGN ARTES

You can assign up to four (4) artes to characters whose control mode is set to Manual or Semi-Auto. Assigned artes can be used during battles by pressing the left stick and the A button.



LEARNING ARTES

You can learn artes by leveling up your characters. Some artes can only be learned by using certain artes repeatedly during battle.

ASSIGNING SHORTCUTS

Press the left stick on the Artes Menu or scroll down to the Artes Shortcut window to assign shortcuts to artes used in battle. You can assign four additional artes shortcuts. You can also assign shortcuts to artes for characters other than the one you control. Press the right stick to use assigned artes during battle.

SHORTCUT WINDOW

Artes Shortcut

- Use the right stick (⬆) — Stone Blast
- Use the right stick (⬇) — Crushing Eagle
- Use the right stick (⬅) — Punishing Fang
- Use the right stick (➡) — Fang Strike

USE RECOVERY ARTES

Artes in green can be used outside of battle to recover HP and heal physical ailments. Use the left stick or D-pad to highlight the arte and press the A button or Y button to select it. Next, choose the target character and confirm with the A button to use the arte.



MAIN MENU / EQUIP. & ITEMS

EQUIP. MENU

Each character can equip one item, such as weapons, armor, and accessories per slot.

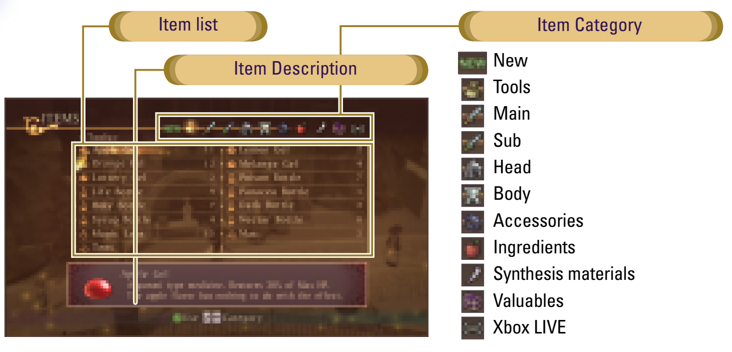


CHANGE EQUIPMENT

Select the equipment slot you wish to change and press the A button. Choose the item you wish to equip and press the A button. Stats in blue indicate an increase and stats in red indicate a decrease when equipping the selected item. By pressing the right stick button, you can equip the optimal set of equipment for the character. You can also remove non-equipment items by pressing the X button.

ITEMS MENU

You can check the items you have acquired here. You can also use or equip them on a character. Items are categorized by group.



USING ITEMS

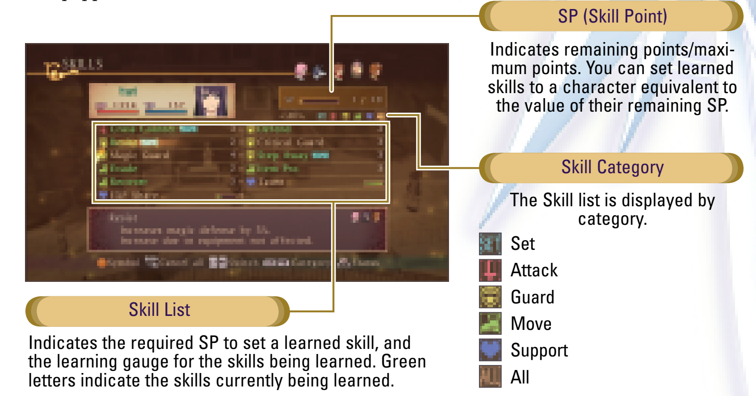
Select an item you wish to use and press the A button. Next, select the character you wish to use the item on and press the A button to confirm. You can also use the A button to equip.



MAIN MENU / SKILLS

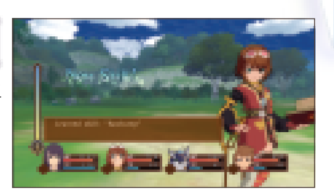
SKILLS MENU

Using skills can raise the character's basic stats and enable special actions. Skills are linked with weapons, and a character learns the skill while using the equipped weapon. Learned skills can be used by the character regardless of which weapon is currently equipped.



LEARNING SKILLS

When battling with equipment that is associated with a skill, the skill learning gauge increases for the amount of LP (Learning Points) displayed on the Battle Result Screen. The skill is aquired when the gauge is filled.



SETTING SKILLS

You can set skills for the SP remaining points. If you set multiple skills in the same category, the skill symbol may appear. Skill symbols produce special effects during an Over Limit.





MAIN MENU / STRATEGY

STRATEGY MENU

You can set a character's actions in battle for those with the Control Mode set to Auto. The starting formation for each character in battle can also be set.



ASSIGNING STRATEGY

You can assign three strategies on the Strategy window. Select a strategy and the slot where you want to assign it and confirm your selection with the A button. Change strategies during battle via the Battle Menu by holding down the left bumper and selecting with the left stick or D-pad.

PERSONAL CALL

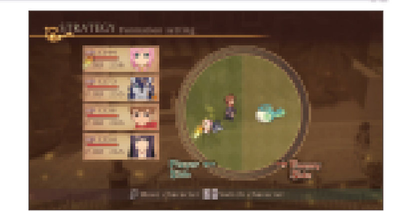
A Personal Call is a unique strategy for an individual character. When the Battle Menu is displayed, you can change the strategy to a controlled character's Personal Call with the left stick or D-pad while holding down the left bumper.

EDIT STRATEGY

Press the X button to configure and view descriptions of strategy settings for each character.

FORMATION SETTING

Press the Y button on the Strategy Menu to set the party formation. Select a character with the A button and move that character to where you want them to be when a battle starts.

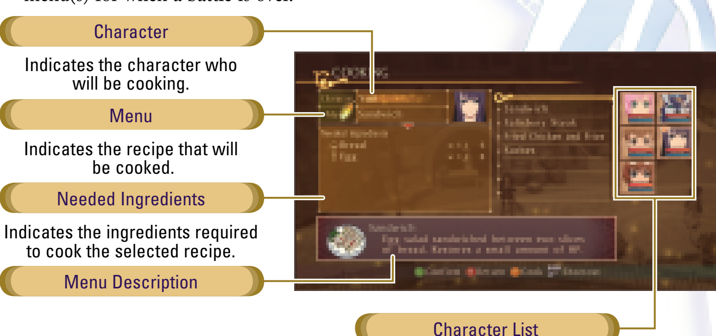




MAIN MENU / COOKING

COOKING MENU

You can use ingredients you have obtained in your journey along with recipes learned from the Wonder Chef or recipes you have learned on your own for cooking. Cooking can help recover HP and TP, and raise stats temporarily. You can cook or set the menu(s) for when a battle is over.



The number of stars indicates the cooking skill level.

HOW TO COOK

COOK

You can cook by pressing the Y button after selecting a character and a recipe. When you cook an item successfully, you may be granted a variety of effects. If you fail, the effects you receive will be weaker. Also, you cannot cook when the characters are full (immediately after having cooked something).



COOKING SHORTCUTS

If you have the cooking shortcuts, you can cook on the Battle Result Screen by selecting the recipe you want with the left stick or the D-pad and pressing the X button.



MAIN MENU / STATUS

STATUS MENU

You can check the character's name, title, attachment, and basic stats here. Select each and press the A button to switch.

ENTERERING NAMES

Pressing the A button after selecting a character's name opens the Name Enter Screen. You can change the character name here.
NOTE: Character's name spoken during voiced over cut-scenes stays the same.

BASIC STATS

Shows character's maximum values of HP & TP as well as other attribute's power levels. These stats will increase as the character's level rises. Stats vary due to the effect of the equipment or set of skills.

Lv.	Current level
HP	Hit Points. Indicates current HP. When HP reaches zero, the character is KO'ed.
TP	Technical Points. Indicates current TP. Consumed when you use magic artes or base artes. When TP reaches zero, the artes become unavailable.
NEXT	Required EXP for the next level-up.
EXP	Experience points. When they reach a certain point, the character is promoted to the next level and his or her stats go up.
Physical Attack	Attack power of weapons and artes.
Physical Defense	Defense power against weapons and artes.
Magic Attack	Attack power of magic artes.
Agility	The higher, the more a characters movement, speed, and critical rate go up.
Luck	How much luck you have affects battles, acquiring items, etc.
Attack Attribute	Normal attribute when the character attacks. (See pg. 22)
Resistance Attribute	When attacked, you get less damage from this attribute.
Weak Attribute	When attacked, you get more damage from this attribute.

TITLE / ATTACHMENT

A title is bestowed when certain conditions are met during events. Some titles change the character's appearance. Attachments are accessories that the characters can wear to change their appearance but won't affect their abilities. You can usually obtain them by synthesizing items.

MAIN MENU
LIBRARY / SAVE & LOAD

LIBRARY

You can view the story synopsis, various books, and game information here.
NOTE: Only the Records option is available at the start of the game. Once you collect certain items, additional options become available.

SAVE & LOAD

Here you can save and load your game data and change various settings.

SAVE DATA

You can save game data by choosing "Save" while on the Field Map or on a Save Point found in towns and dungeons.



LOAD DATA

You can start the game from where you left off by loading saved game data. Select the saved data that you want to load and press the A button.



CONFIGS

You can change various game settings here. To select a category press the A button. For categories adjusted with a bar, such as "BGM volume," set with the left stick or D-pad, and press the B button to confirm the change.

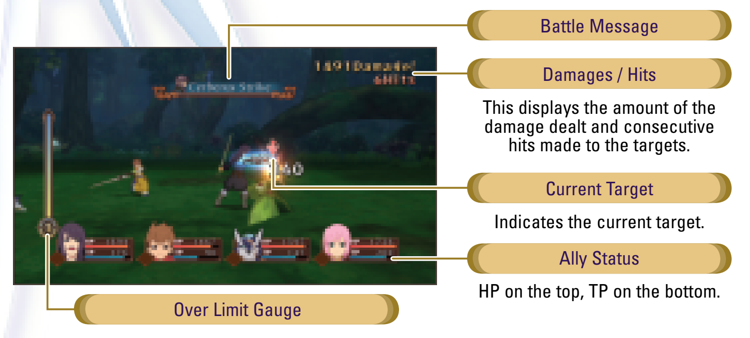


BATTLE SCREEN

When you come in contact with an enemy on the Map Screen, or if an event triggers a battle, you are brought to the Battle Screen. You win when all on screen enemies are defeated. After a battle, you will obtain EXP or Gald, and characters' TP will recover slightly. You may occasionally gain items as well.

BATTLE SCREEN

Press the Y button to display the Battle Menu; it will display many Encounter options. You can pause by pressing the START button.



GAME OVER

When the HPs of all characters in battle reach zero and/or all non-KO'ed characters are petrified, you are defeated and the game is over.

BATTLE RESULT SCREEN

Once you defeat your opponent(s), the result screen is displayed. Press the A button to view acquired items, titles, and level-up information. By pressing the B button, you can skip the result screen. Press the Y button to check your grade ranking in detail.



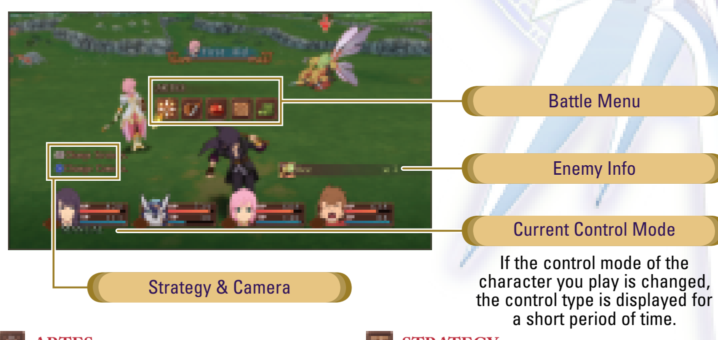
COOKING

View the assigned menus set in the shortcuts by using the left stick or the D-pad ⬆⬇⬅➡. You can cook by pressing the X button. Make sure to set the recipes beforehand.

BATTLE MENU

BATTLE MENU

Pressing the Y button during battle brings up the Battle Menu. You can use items, change equipment and give the other party members instructions here. The game is paused while the Battle Menu is displayed.



ARTES

You can assign artes and instruct auto-controlled characters to use artes immediately.

EQUIP.

You can examine and change equipment.

ITEMS

You can use items during battles. You must wait for the Item Gauge to run out before you can use another item in battle.

STRATEGY

You can examine and change the battle strategy.

ESCAPE

You can choose to escape from battles. When the Escape Gauge fills up, you will be able to run away from the battle. To cancel, select ESCAPE again.

SWITCH CONTROL MODE

Press the BACK button to switch the control mode of the controlled character. Once the control mode setting is changed, it will remain in effect even after the battle ends.

SWITCH STRATEGY

Using the left stick or D-pad while holding the left bumper allows you to change strategy settings.

SWITCH BATTLE CAMERA

By holding down the X button and using the left/right trigger, you can adjust the battle camera.

ATTRIBUTES / STATUS EFFECTS

Some equipment and artes have attributes. Enemies also have attributes, so the attributes both you and the enemies have affect the damage dealt and received in battle.

KINDS OF ATTRIBUTES

Fire (red)	Wind (green)	Light (gold)
Water (blue)	Earth (yellow)	Darkness (purple)

STATUS EFFECTS

Special attacks from enemies or effects from artes may cause changes to the character's conditions, known as Status Effects. Magical Ailments recover after a certain period of time but Physical Ailments can only be cured by using specific artes, using certain healing items, or staying at an inn.

LIST OF PHYSICAL AILMENTS

Poison	HP decreases over time.
Contamination	Spirit is affected and TP decreases over time.
Sealed Artes	Prevents use of artes.
Sealed Skills	Prevents use of skills.
Weak	Decreases max HP by half.
Paralysis	Restricts various actions.
Petrify	Character is unable to move.

NOTE: When all your active party members become petrified or KO'ed, you are defeated and the game is over.

EXAMPLES OF MAGICAL AILMENTS

Change in Physical Attack	Physical attack ability rises or falls.
Change in Physical Defense	Physical defense ability rises or falls.
Change in Magical Attack	Magical attack ability rises or falls.
Change in Magical Defense	Magical defense ability rises or falls.
Auto Recover	Automatically revived when KO'ed.
Sleep	Unable to move.
Charm	Actions become randomized.

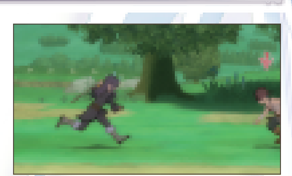
BATTLE ACTIONS

This section explains operation for when the control mode is either Manual or Semi-Auto. Note that the same operation can produce different actions for different characters.

NOTE: "↑ / ↓ / ← / →" indicate "Up / Down / Left / Right" on the left stick.

BASIC ACTIONS

RUN/WALK



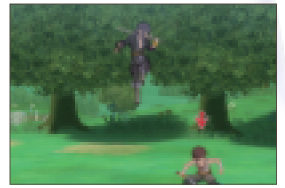
Pushing right or left on the left stick will cause the character to run in either direction. By only slightly pushing the left stick, you can make your character walk.

FREE RUN



You can make the character move freely on the battlefield by using the left stick while holding down the left trigger.

JUMP



Pushing up on the left stick allows the character to jump when the control mode is set to Manual. In the Semi-Auto control, push up on the left stick while holding the X button to jump.

GUARD

Hold down the X button to guard. Doing so protects the character from physical attacks such as sword attacks and punch attacks, as well as lowers damage received.



ADDITIONAL GUARDING ACTIONS

For characters that have learned special skills, multiple Guard actions become available.

SELECTING A TARGET



Tapping the right bumper switches the target selection of the controlled character to the nearest enemy. To freely choose a target, hold down the right bumper to pause the battle action and choose a new target with the left stick or D-pad.

ATTACKING

NORMAL ATTACKS

Here are the basic attacks using weapons. The default setting allows for three consecutive attacks. When you succeed in attacking an enemy without the enemy guarding, you recover 1 TP. We will use Yuri as an example.

SLASH
(B button)
Slices an enemy overhead.



THRUST
(⬅ / ➡ + B button)
Thrusts a sword towards an enemy.



WIDE CUT
(⬇ + B button)
Cuts horizontally.



ANTI-AIR ATTACK
(⬆ + B button)
Uppercut attack, ideal against enemies in the air.



JUMPING SLASH
(⬆ + B button (while jumping))
Uppercut attacks while in the air.



JUMPING CUT
(⬇ + B button (while jumping))
Cuts horizontally in the air.



FREE RUN ATTACK
(B button (during free run))
Horizontal wide cuts. When your attack hits an enemy, the enemy becomes the target automatically.





ADVANCED ACTIONS

ARTES

You can use the artes that you have assigned on the Main Menu by consuming TP. To activate an assigned arte, push the A button while pressing the left stick in the direction of the assigned arte. Casting starts when you use a magic arte and takes effect as soon as the casting finishes. Be aware that casting is cancelled if you get hit while casting.

ARTE STAND-BY
Holding the A button allows the character to stand by in the state when the casting has finished, and releasing the A button enables the use of the arte.

FREE TARGET
With certain artes that have an area of effect, the Free Cursor appears. The arte originates from the location of the Free Cursor. Use the left stick to move the Free Cursor towards enemies if necessary.

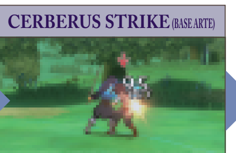
USE SHORTCUTS
You can use assigned artes by using the right stick. You can also assign the artes of uncontrolled characters.

SKILL ALTERED ARTES
When using certain artes with specific skills, the artes may change. These are called Skill Altered Artes and by using them several times, they become available on the Artes Screen even after removing the skill.

COMBO ATTACKS

In a combo attack, you can connect attacks in succession without a counterattack from the enemy. A combo is comprised of a normal attack ⇨ base arte ⇨ arcane arte. Shown below is an example of a combo.
NOTE: With the specific skill set, Skill Altered Artes can be combined.







ADVANCED ACTIONS

ITEM REQUEST

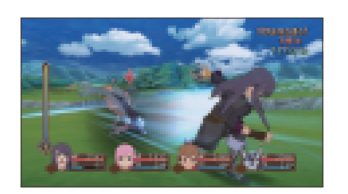
For auto-controlled characters, an item request is made before using the item; the item will be automatically used after a while. Press the left bumper when you don't want them to use the item. You can also change the settings so that they won't make any item requests on the Edit Strategy Screen.

FATAL STRIKES



By repeatedly attacking an enemy during battle, red/blue/green formulas appear. Holding the right trigger when the formula appears allows you to activate a Fatal Strike that can beat the enemy in one attack. *NOTE: For enemies that can't be defeated with a single Fatal Strike, the Fatal Strike will heavily damage them.*

FS CHAIN



Various effects are added to the character by activating a series of Fatal Strikes. This is called an FS Chain. The added effects, such as an increase in acquired experience or altering item acquisition rates, vary depending on the color of the formula when activating the Fatal Strike.

SECRET MISSION



A secret mission may be achieved when fighting against specific enemies. Achieving a secret mission may give a bonus to the battle grade or allow you to acquire an item. There are many kinds of secret missions, such as downing an enemy using a specific attack, so make sure to try to find them all.

OVER LIMIT



The Over Limit Gauge increases whenever your attacks successfully hit the enemy without taking damage. Pressing the D-pad when at least one level of the Over Limit Gauge is full activates the Over Limit. You can consecutively attack and use artes without casting time during the Over Limit. As the game progresses, you may be able to unleash more powerful Over Limits and burst artes during an Over Limit.



XBOX LIVE

XBOX LIVE

Play anyone and everyone, anytime, anywhere on Xbox LIVE. Build your profile (your gamer card). Chat with your friends. Download content at Xbox LIVE Marketplace. Send and receive voice and video messages. Get connected and join the revolution.

CONNECTING

Before you can use Xbox LIVE, connect your Xbox 360® console to a high-speed Internet connection and sign up to become an Xbox LIVE member. For more information about connecting, and to determine whether Xbox LIVE is available in your region, go to **www.xbox.com/live/countries**.

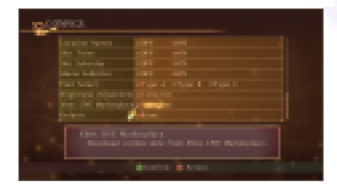
FAMILY SETTINGS

These easy and flexible tools enable parents and caregivers to decide which games young game players can access based on the content rating. For more information, go to **www.xbox.com/familysettings**.

LANGUAGES THAT AREN'T SUPPORTED IN THE XBOX 360® DASHBOARD

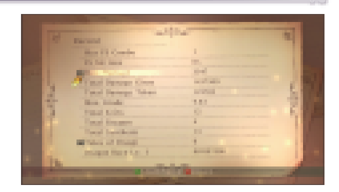
If your game is available in a language that isn't supported in the Xbox 360® Dashboard, you must select a corresponding locale (region) in Console Settings to enable that language in the game. For more information, go to **www.xbox.com**.

PURCHASING CONTENT



You can purchase items by using Microsoft Points at the Marketplace. Go to CONFIGS on the Main Menu and select Xbox LIVE Marketplace and press the A button to confirm. *NOTE: Purchasing Microsoft Points requires real money.*

CHECKING RANKINGS



Once connected to Xbox LIVE, you can check your ranking such as MAX HIT and MAX DAMAGE. Go to the Record in the LIBRARY on the Main Menu and select the category displaying [ ] and press the A button. Your data gets assigned in the ranking when saving.



MULTIPLAYER

This game allows up to four players to play simultaneously on the same Xbox 360, during battle.

PREPARATION

Xbox 360 has wired and wireless controllers. You may need a special hub when playing multiplayer with wired controllers.

WITH 2 – 3 PLAYERS

Connect the same number of Xbox 360 controllers as there are players. When three players play using wired controllers, plug in two controllers at the front of the console and plug in one controller at the back.

WITH 4 PLAYERS

Prepare four Xbox 360 controllers. When all 4 players play using wired controllers, a special hub is required.

PLAY THE GAME

The first character on the Top Menu is 1P, second is 2P, and so forth. Characters 1P-4P are assigned to controllers in the order controllers are connected.

SET CONTROL MODE

Set the playable characters control mode to Manual or Semi-Auto in the Artes Screen on the Main Menu before entering the battle.

CONTROL DURING BATTLE

Each player controls their respective character in battle. When the Battle Menu is displayed, only the player who brought up the menu can control it.







AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360MD ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox.

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

MANUEL D'INSTRUCTIONS



COMMANDES DE JEU

Les commandes de base sont indiquées dans chaque écran. Référez-vous à chaque page pour plus de détails sur les commandes. Vous pouvez modifier les commandes de combat dans l'option « Configuration des boutons » du Menu de configuration.

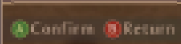
UTILISATION DE LA MANETTE XBOX 360

Cette section fournit les noms et fonctions de base des boutons de la manette XBOX 360.



AIDE SUR LES BOUTONS

Des aides sur les boutons s'affichent en bas du Menu principal pour indiquer les commandes disponibles.



COMMANDES DE L'ÉCRAN CARTE (voir pp. 33-34)

	CARTE DU TERRAIN	CARTE NORMALE
Stick analogique gauche	Déplacer les personnages / Marcher (en maintenant la touche B enfoncée)	Déplacer les personnages / Marcher (en maintenant la touche B enfoncée)
Stick analogique droit	Tourner la vue de la caméra	Tourner le personnage
Bouton du stick analogique droit	Tourner la caméra vers le nord	–
Bouton du stick analogique gauche	Invoquer Ba'ul	–
BMD	Zoom avant/arrière (Haut/Bas) Tourner les personnages (Droite et Gauche)	Tourner les personnages
Touche A	Pénétrer / Examiner les villages et donjons	Parler / Examiner
Touche X	Basculer l'affiche de la Mini carte	Tirer avec l'Anneau du Sorcier
Touche Y	Affiche le Menu principal	Affiche le Menu principal
Gâchette haute gauche / droite	Tourner la vue de la caméra	Action désinvolte (avec la gâchette haute droite)
START	Mettre en pause	Mettre en pause
BACK	Démarrer un sketch	Démarrer un sketch

COMMANDES DU MENU PRINCIPAL (voir pp. 35-43)

Stick analogique gauche / BMD	Sélectionner un élément du menu
Touche A	Confirmer
Touche B	Annuler
Touche X	Changer de chef de file

Gâchette gauche / droite	Basculer entre les personnages et les catégories d'objets.
Gâchette haute gauche / droite	Basculer entre les catégories secondaires.

COMMANDES DE L'ÉCRAN DE COMBAT (voir pp. 44-50)

Stick analogique gauche	Déplacer les personnages / Course libre (en tirant sur la gâchette gauche) / Sélectionner une cible (pendant l'invocation de magie) / Déplacer le curseur libre
Stick analogique droit	Utiliser un raccourci d'Artes
BMD	Activer l'Over limite
Touche A	Activer les Artes (avec le stick gauche)
Touche B	Attaque normale
Touche X	Garde
Touche Y	Affiche le menu Combat
Gâchette droite	Déclencher un Coup fatal
Gâchette haute gauche	Annuler une demande d'objet
Gâchette haute droite	Sélectionner une cible
START	Mettre en pause
BACK	Changer le mode de contrôle

**Certaines commandes deviennent uniquement disponibles après une certaine progression dans le jeu.*

HISTOIRE

L'« Aer » est une source d'énergie primitive de l'univers. « Terca Lumireis » est un monde alimenté par du « blastia », qui est généré par l'Aer. Les habitants de Terca Lumireis vivent en harmonie dans des villes protégées par des barrières qui les protègent des monstres de leur monde.

Autrefois, l'Empire régnait sur le peuple et maintenait la paix. Le blastia, hérité d'une ancienne civilisation, était sous le contrôle strict de l'Empire, et seuls quelques privilégiés avaient le droit de l'utiliser. Les habitants les plus pauvres commencèrent alors à se regrouper dans des guildes, à la recherche de liberté, pour vivre en dehors du joug de l'Empire. À la suite de nombreux conflits et d'un compromis trouvé, une nouvelle société s'est formée, sur la base d'une relation compliquée entre l'Empire et les guildes.

Même après la Grande Guerre disputée il y a dix ans, et pendant la lutte pour la succession à l'empereur défunt, ce monde semblait en paix…

ET AUJOURD'HUI…

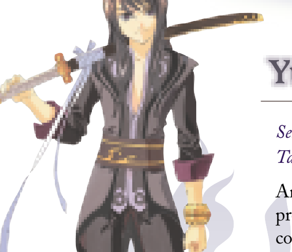
Yuri a été élevé dans le bas quartier de Zaphias. Il a rejoint les Chevaliers impériaux avec Flynn, son meilleur ami d'enfance, mais il a quitté l'armée après avoir découvert la corruption qui rongeait ses rangs. Il vit désormais en toute liberté et résout les problèmes des habitants du bas quartier.

Un jour, Yuri rencontre une fille mystérieuse appelée Estelle. Après avoir découvert qu'elle souhaite rencontrer Flynn, Yuri décide de l'accompagner.

Yuri ne sait pas encore que cette étrange rencontre va bientôt avoir des répercutions sur le destin de nombreuses personnes.



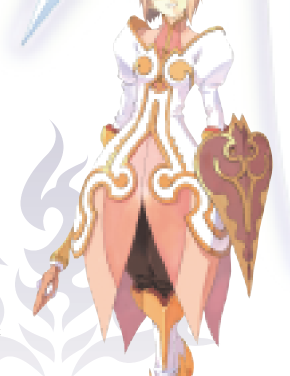
PERSONNAGES



Yuri Lowell

Sexe : Homme *Âge : 21 ans*
Taille : 1,80 m

Ancien Chevalier impérial, il vit dans le bas quartier et protège ses habitants. Il déteste les classes supérieures, comme les nobles, car il a été témoin de l'oppression qu'ils imposent. Serviable par nature, il est aimé et considéré comme un grand frère, malgré son langage cru et ses sarcasmes.



Estelle

Sexe : Femme *Âge : 18 ans*
Taille : 1,65 m

Une fille que Yuri rencontre mystérieusement au château. Elle surprend souvent par son caractère protégé, ainsi que ses mots et actions fantastiques. Elle est très engagée. Lorsque quelqu'un est blessé, elle essaye de le soigner avec ses Artes de guérison, sans prêter attention à elle-même. Son vrai nom est Estellise. Estelle est son surnom.



Repede

Sexe : Mâle *Âge : 4 ans et demi*
Taille : 1,70 m avec la queue

Repede est un chien borgne qui porte une grande cicatrice sur la tête : c'est le compagnon fidèle de Yuri. Il porte une pipe, en souvenir de son ancien maître, mais ne fume pas. Il n'est pas amical, mais ne trahit jamais ceux qu'il a acceptés. Doté d'un grand self-control, il est peut-être le membre le plus sensible et le plus calme du groupe.



POUR COMMENCER

Lorsque vous débutez le jeu, l'écran du Titre s'affiche après la cinématique d'ouverture.

ÉCRAN DU TITRE



Utilisez le stick gauche ou le BMD pour sélectionner un élément du menu, puis appuyez sur START ou la touche A pour confirmer.

NOUVELLE PARTIE

Commencer une nouvelle partie du début. Assurez-vous de sélectionner un espace de stockage afin de pouvoir sauvegarder vos données de jeu.

CONTINUER

Reprendre le jeu à partir d'un emplacement précédemment sauvegardé. Sélectionnez les données de sauvegarde que vous souhaitez charger pour commencer à jouer à partir de ce point.

SAUVEGARDER DES DONNÉES

Vous pouvez sauvegarder les données de votre jeu en ouvrant le Menu principal dans la Carte du terrain (voir p. 35) et en sélectionnant « Sauvegarder » (voir p. 43) à partir de l'option « Sauvegarder et Charger ». Alternativement, vous pouvez appuyer sur la touche A au-dessus de l'un des « points de sauvegarde » (voir p. 34) qui se trouvent dans les villages et les donjons. Une sauvegarde de jeu nécessite au moins 416 Ko de mémoire libre.

Note: Pour charger une partie sauvegardée, vous avez besoin à la fois d'un profil du joueur Xbox 360 et de données de sauvegarde.

RÈGLES DU JEU

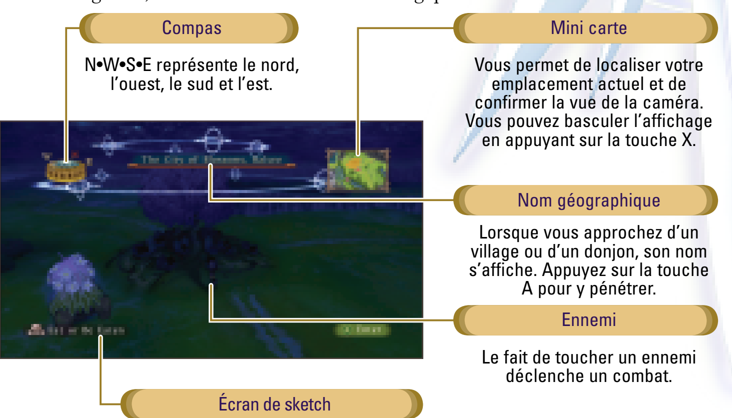
Le jeu se déroule majoritairement sur l'écran Carte. Lorsque vous rencontrez un ennemi ou qu'un évènement déclenche un combat, vous vous retrouvez sur l'écran Combat. Le Menu principal s'affiche lorsque vous appuyez sur la touche Y sur l'écran Carte.

ÉCRAN CARTE

Sur la Carte du terrain, vous pouvez vous déplacer vers villes et donjons à travers le monde. Visitez tous ces différents lieux !

ÉCRAN CARTE DU TERRAIN

Utilisez le stick analogique gauche pour vous déplacer et la gâchette haute droite/gauche ou le stick analogique droit pour changer la vue de la caméra dans l'écran de la Carte du terrain. Pour repositionner la caméra vers le nord, appuyez simultanément sur les gâchettes hautes droite et gauche, ou utilisez la touche du stick analogique droit.



RENCONTRE

Lorsque vous entrez en contact avec un ennemi sur l'écran Carte, cela déclenche un combat. Cela s'appelle une « Rencontre », et selon la manière dont vous entrez en contact avec l'ennemi, cela peut devenir une rencontre spéciale.

ÉCRAN CARTE NORMALE

Lorsque vous entrez dans un village ou un donjon, l'écran Carte normale s'affiche. Dans la Carte normale, vous pouvez obtenir des informations en parlant à des personnes ou en explorant des donjons pour progresser dans le jeu.

PARLER / EXAMINER

Vous pouvez parler à quelqu'un en vous mettant face à lui et en appuyant sur la touche A. Utilisez également la touche A pour examiner des panneaux et des coffres au trésor, ainsi que pour ouvrir des portes. Des aides sur les boutons s'affichent en bas à la droite de la Carte et du Menu principal pour indiquer les commandes disponibles.

DÉPLACER DES OBJETS

Certains objets présents dans les villages et les donjons peuvent être déplacés. Après avoir touché l'avant de l'objet que vous souhaitez déplacer, vous pouvez le bouger en l'attrapant avec la touche A et en utilisant le stick analogique gauche.

ANNEAU DU SORCIER

Une fois que vous avez obtenu l'Anneau du Sorcier, appuyez sur la touche X pour tirer de l'Aer sur vos cibles. Vous pouvez l'utiliser dans différents buts, comme pour activer des interrupteurs ou déplacer des machines à distance. Des utilisations supplémentaires seront disponibles après une certaine progression dans le jeu.

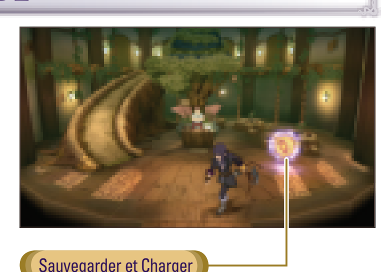
TIRER SUR UN ENNEMI

Tirez un coup d'Aer a votre ennemi avec l'Anneau du Sorcier et rend-le assommé durant le commencement du combat.

POINTS DE SAUVEGARDE

Appuyez sur la touche A au-dessus de l'un des points de sauvegarde qui se trouvent dans les villages et les donjons pour sauvegarder les données de jeu.

Enregistrez vos données de jeu en ouvrant le Menu principal au-dessus d'un point de sauvegarde, et en choisissant « Sauvegarder et Charger » alors « Sauvegarder ».





MENU PRINCIPAL

Appuyez sur la touche Y pour afficher le Menu principal.

MENU PRINCIPAL

Utilisez le stick analogique gauche ou le BMD pour sélectionner un menu, puis confirmez avec la touche A.



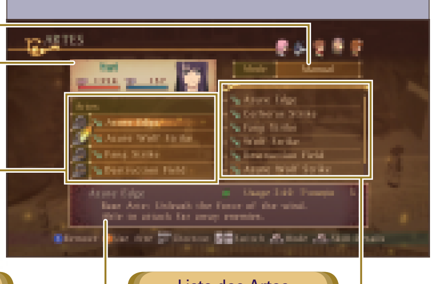
Or	Indique le montant d'argent que vous en reste
Longueur du jeu	Temps total/Temps de cette séance
Coups Maximum	La plus grande combinaison de coups achevée



MENU PRINCIPAL / ARTES

MENU ARTES

Vous pouvez vérifier et attribuer ici les Artes que vous avez appris, utiliser des Artes de récupération et modifier le mode de contrôle. Les personnages apprennent de nouveaux Artes grâce à des combats et des évènements.



Mode de contrôle actuel

Informations sur le personnage

Vous pouvez basculer entre les personnages en appuyant sur la gâchette droite/gauche.

Fenêtre d'organisation des Artes

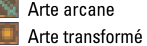
Jusqu'à 4 Artes peuvent être attribués.

Informations sur l'Artes

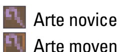
Indique la description de chaque Arte, son nombre (combien de fois il a été utilisé), et le TP utilisé (le montant de TP consommé par son utilisation). La flèche indique le type de Coups fatals.

Liste des Artes

Une liste des Artes que le personnage a appris, et un icône indiquant son type.



- Arte de base
- Arte arcane
- Arte transformé
- Arte burst



- Arte novice
- Arte moyen
- Arte supérieur

SÉLECTION DU MODE DE CONTRÔLE

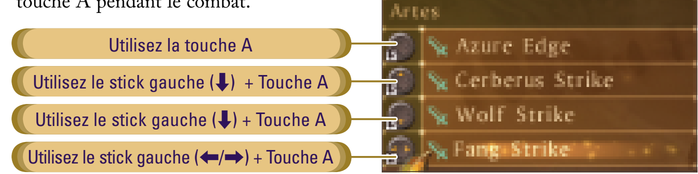
Il existe trois types de mode de contrôle pour contrôler votre personnage pendant le combat : Auto, Semi auto et Manuel. Pour modifier le mode de contrôle, utilisez la touche BACK. Dans le mode un joueur, vous contrôlez le personnage numéro 1 dans le menu en haut. Utilisez le mode de contrôle « Auto » pour les personnages non contrôlés. *Notez que les personnages non contrôlés ne se battront pas pendant les combats si vous les définissez en Manuel ou Semi auto.*

LES TROIS MODES DE CONTRÔLE

Manuel	Le joueur contrôle entièrement le personnage.
Semi auto	Le joueur contrôle presque toutes les actions du personnage, mais il courre automatiquement vers les cibles lors de vos attaques.
Auto	Les personnages se batteront automatiquement, selon la stratégie définie avant que la partie commence.

ATTRIBUTION DES ARTES

Dans la fenêtre Artes, vous pouvez attribuer jusqu'à 4 Artes à chaque personnage du groupe dont le mode de contrôle est Manuel ou Semi auto. Vous pouvez utiliser les Artes que vous avez attribués en appuyant sur le stick analogique gauche + touche A pendant le combat.



APPRENDRE DES ARTES

Vous pouvez apprendre des nouveaux Artes en faisant évoluer vos personnages. En utilisant certains Artes à plusieurs reprises, vous pouvez apprendre un nouvel Arte pendant un combat.

ATTRIBUTION DE RACCOURCIS

Appuyez sur le stick analogique gauche sur le Menu Artes ou défilez jusqu'à la fenêtre Raccourcis Artes pour attribuer des raccourcis pour les Artes utilisés pendant les combats. Vous avez la possibilité d'attribuer quatre raccourcis d'Artes supplémentaires. Vous pouvez aussi définir les Artes des personnages autres que ceux contrôlés. Utilisez les Artes attribués pendant le combat en appuyant sur le stick analogique droit.



UTILISATION D'ARTES DE RÉCUPÉRATION

Les Artes en lettres vertes permettent de récupérer du HP et agissent comme des soins physiques : vous pouvez les utiliser à tout moment, même en dehors des combats. Utilisez le stick analogique gauche ou le BMD pour sélectionner l'Arte et appuyez sur la touche A ou Y, puis sélectionnez le personnage ciblé et confirmez avec la touche A pour utiliser l'Arte.



MENU PRINCIPAL / ÉQUIP. & OBJETS

MENU ÉQUIP.

Chaque personnage peut s'équiper d'un objet, comme une arme, une armure ou un accessoire, par espace.



Liste des objets

Indique l'équipement disponible pour le personnage affiché.

Indique les objets dont il est équipé

Description de l'objet

MODIFIER L'ÉQUIPEMENT

Sélectionnez un espace que vous désirez modifier et appuyez sur la touche A. Sélectionnez l'objet que vous désirez équiper et appuyez sur la touche A. Lorsque vous vous équipez de l'objet sélectionné, les statistiques en bleu indiquent une augmentation, et celles en rouges représentent une diminution. En appuyant sur le bouton du stick analogique droit, vous pouvez équiper le personnage de l'équipement optimal. Vous pouvez aussi supprimer des objets non équipements en appuyant sur la touche X.

MENU DES OBJETS

Ici, vous pouvez vérifier les objets que vous avez acquis. Vous pouvez également les utiliser ou en équiper un personnage. Les objets sont répartis en groupes.

Liste des objets

Description de l'objet



Catégorie des objets

- Nouveau
- Outils
- Principal
- Remplacement
- Tête
- Corps
- Accessoires
- Ingrédients
- Matériaux de synthèse
- Objets précieux
- Xbox LIVE

UTILISATION DES OBJETS

Sélectionnez un objet à utiliser et appuyez sur la touche A. Après, sélectionnez un personnage à qui l'attribuer et appuyez sur la touche A. Vous pouvez aussi utiliser la touche A pour en équiper un joueur.

MENU PRINCIPAL / COMPÉTENCES

MENU DES COMPÉTENCES

L'utilisation de compétences peut augmenter les statistiques de base d'un personnage et lui permettre de réaliser des actions spéciales. Les compétences sont liées à des armes, et un personnage apprend la compétence lorsqu'il utilise l'arme dont il est équipé. Les compétences apprises peuvent être utilisées par le personnage, indépendamment de l'arme dont il est actuellement équipé.



PC (Point de compétence))

Indique les points restants et le nombre maximal de points. Vous pouvez définir des compétences apprises à un personnage pour la valeur maximale de son PC restant.

Catégorie des compétences

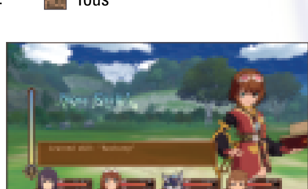
La Listes des compétences s'affiche par catégories.

- Définition
- Attaque
- Garde
- Déplacement
- Soutien
- Tous

Liste des compétences

Indique le PC requis pour définir une compétence apprise, ainsi que la jauge d'apprentissage pour les compétences en cours d'apprentissage. Les lettres vertes indiquent les compétences actuellement en cours d'apprentissage.

APPRENTISSAGE DE COMPÉTENCES



Lors d'un combat avec un équipement associé à une compétence, la jauge d'apprentissage de compétence augmente du montant de PA (Points d'Apprentissage) affiché sur l'écran Résultat du combat. Lorsque la jauge est entièrement pleine, vous obtiendrez la compétence.

RÉGLAGE DES COMPÉTENCES



Vous pouvez régler des compétences pour les points de PC restants. Si vous définissez plusieurs compétences dans la même catégorie, le symbole de compétence s'affiche. Les symboles de compétence produisent des effets spéciaux pendant un Over limite.



MENU PRINCIPAL / STRATÉGIE

MENU DE STRATÉGIE

Vous pouvez définir les actions dans le combat pour chacun des personnages en mode de contrôle Auto. Vous pouvez aussi définir l'emplacement de chaque personnage (la formation) pour le début de chaque combat.



Fenêtre de stratégie

La sélection par défaut pour les combats est Modérée.

Liste des stratégies

Détails des stratégies

Une brève description de la stratégie sélectionnée.

ATTRIBUER UNE STRATÉGIE

Vous pouvez attribuer trois stratégies dans la fenêtre Stratégie. Sélectionnez une stratégie et l'espace où vous souhaitez l'attribuer, puis confirmez votre sélection avec la touche A. Vous pouvez modifier la stratégie lorsque le menu Combat s'affiche, en maintenant la gâchette haute gauche enfoncée et sélectionnant avec le stick analogique gauche ou le BMD.

APPEL PERSONNEL

Un Appel personnel est une stratégie unique pour un caractère individuel. Lorsque le menu Combat s'affiche, vous pouvez modifier la stratégie pour employer un Appel personnel d'un personnage contrôlé en utilisant le stick analogique gauche ou la touche du BMD en maintenant la gâchette haute gauche enfoncée.

MODIFIER UNE STRATÉGIE

Appuyez sur la touche X pour configurer et voire les descriptions des stratégies pour chaque personnage.

RÉGLAGE D'UNE FORMATION

Appuyez sur la touche Y sur le menu Stratégie pour définir la formation du groupe. Sélectionnez un personnage avec la touche A et déplacez-le vers la position que vous souhaitez qu'il adopte au début d'un combat.

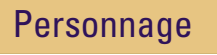




MENU PRINCIPAL / CUISINER

MENU CUISINER

Vous pouvez faire à manger avec les ingrédients que vous avez obtenus, en utilisant les recettes que vous avez apprises du Chef Merveille ou en créant de nouvelles recettes. Le fait de cuisiner peut vous aider à récupérer du HP et du TP, et peut également augmenter temporairement vos statistiques. Vous pouvez faire la cuisine ou définir le(s) menu(s) pour la fin d'un combat.



Personnage

Indique le personnage qui cuisinera.

Menu

Indique la recette que sera cuisinée.

Ingrédients nécessaires

Indique les ingrédients dont vous aurez besoin pour cuisiner le plat de la recette sélectionnée.

Description du Menu



Liste des personnages

Le nombre d'étoiles indique le niveau de compétence en cuisine.

COMMENT CUISINER

CUISINER

Vous pouvez cuisiner en appuyant sur la touche Y après avoir sélectionné un personnage et une recette. Lorsque vous préparez un plat correctement, vous pouvez obtenir de différents effets. Si vous n'y parvenez pas, les effets que vous recevrez ne seront pas aussi puissants. Vous ne pouvez pas cuisiner lorsque les personnages n'ont plus faim. (Immédiatement après avoir cuisiné).



RACCOURCIS DE CUISINE

Si vous avez des raccourcis de cuisine, vous pouvez cuisiner sur l'écran Résultat du combat en sélectionnant la recette que vous désirez avec le stick analogique gauche ou le BMD et en appuyant sur la touche X.



MENU PRINCIPAL / ÉTAT

MENU D'ÉTAT

Vous pouvez vérifier le nom du personnage, son titre, ses accessoires et ses statistiques de base ici. Sélectionnez chacun et basculez entres-eux en utilisant la touche A.

SAISIR DES NOMS

Appuyer sur la touche A après d'avoir sélectionné le nom d'un personnage affiche l'écran Saisir un nom. C'est ici que vous pouvez modifier le nom d'un personnage. * *Veuillez noter que le nom du personnage tel qu'il est prononcé dans les scènes de transition reste inchangé.*

STATISTIQUES DE BASE

Indique les valeurs maximales de HP et TP du personnage, ainsi que les niveaux de pouvoir d'autres attributs. Ces statistiques augmentent à mesure que le niveau du personnage monte. Les statistiques varient selon l'effet de l'équipement ou des compétences.

Nv.	Niveau actuel
HP	Points de coups. Indique « HP actuel » Lorsque le HP atteint zéro, le personnage est KO.
TP	Points de technique. Indique « TP actuel » Ces points se consument lorsque vous utilisez des Artes magiques ou de base. Lorsque le TP atteint zéro, les Artes ne sont plus disponibles.
SUIVANT	EXP requise pour le niveau supérieur suivant.
EXP	Points d'expérience. Une fois qu'ils atteints un certain point, le personnage gagne un niveau et ses statistiques montent.
Attaque physique	Puissance d'attaque des armes et des Artes.
Défense physique	Puissance défensive contre les armes et les Artes.
Attaque magique	Puissance défensive contre les Artes magiques.
Agilité	Aide le mouvement, la vitesse et le taux critique des personnages au fur et à mesure qu'ils en possèdent.
Chance	Affecte les combats, l'obtention d'objets, etc.
Att. d'attaque	L'attribut normal lorsque le personnage attaque.
Att. de résistance	Lorsque vous êtes attaqués, cet attribut vous faites recevoir moins de dommages.
Att. de faiblesse	Lorsque vous êtes attaqués, cet attribut vous faites recevoir plus de dommages.

TITRE / ACCESSOIRES

Un titre est accordé lorsque certaines conditions son réunies pendant des évènements. Certains titres modifient le costume du personnage. Cela désigne les accessoires que les personnages portent pour changer leur apparence, mais qui n'ont pas d'effet sur leurs capacités. Vous pouvez généralement en obtenir en synthétisant des objets.

MENU PRINCIPAL
BIBLIOTHÈQUE & SAUVEGARDER ET CHARGER

BIBLIOTHÈQUE

Cette section vous permet de consulter le synopsis de l'histoire, différents livres, ainsi que des informations de jeu. * *Au début du jeu, seule l'option Records est disponible. Une fois que vous aurez récolté certains objets, des options supplémentaires*

SAUVEGARDER ET CHARGER

Vous pouvez ici sauvegarder et charger vos données de jeu et modifier différents paramètres de jeu.

SAUVEGARDER DES DONNÉES



Vous pouvez sauvegarder vos données de jeu lorsque vous vous trouvez sur la Carte du terrain ou sur un Point de sauvegarde qui se trouve dans les villages et les donjons en sélectionnant Sauvegarder.

CHARGER DES DONNÉES



Vous pouvez reprendre le jeu à l'endroit où vous l'avez quitté en chargeant des données de jeu sauvegardées. Sélectionnez les données sauvegardées lesquelles vous souhaitez charger, puis appuyez sur la touche A.

CONFIGS



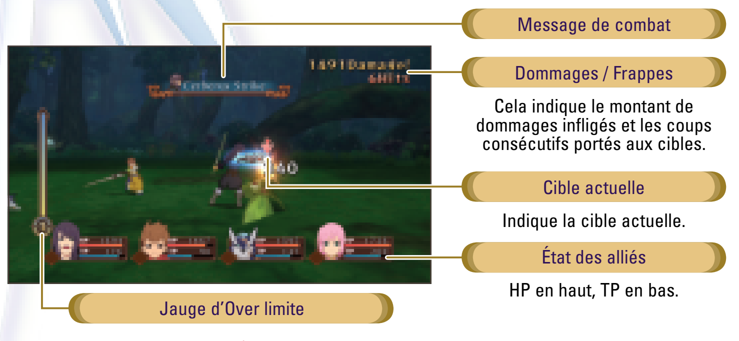
C'est ici que vous pouvez modifier des différents paramètres du jeu. Appuyez sur la touche A pour sélectionner une catégorie. Pour celles qui se règlent à l'aide d'une barre, comme « Volume musique », définissez le réglage avec le stick analogique gauche ou le BMD, puis appuyez sur la touche B pour confirmer la modification.

ÉCRAN DE COMBAT

Lorsque vous entrez en contact avec un ennemi sur l'écran Carte, ou qu'un évènement déclenche un combat, vous vous retrouvez sur l'écran Combat. Vous gagnez lorsque tous les ennemis à l'écran sont battus. Après un combat, vous obtenez de l'EXP ou de Gald, et les personnages récupèrent un peu de TP. En plus, vous pouvez parfois gagner des objets.

ÉCRAN DE COMBAT

Appuyez sur la touche Y pour afficher le menu Combat : plusieurs options de Rencontre s'affichent. Vous pouvez interrompre le jeu en appuyant sur la touche START.



Message de combat

Dommages / Frappes

Cela indique le montant de dommages infligés et les coups consécutifs portés aux cibles.

Cible actuelle

Indique la cible actuelle.

État des alliés

HP en haut, TP en bas.

Jauge d'Over limite

PARTIE TERMINÉE

Lorsque le HP de tous les personnages participant au combat atteint zéro ou que tous les personnages qui ne sont pas KO sont pétrifiés, vous avez perdu et la partie est terminée.

ÉCRAN RÉSULTAT DU COMBAT

Une fois que vous avez battu votre ou vos adversaire(s), l'écran de résultat s'affiche. Appuyez sur la touche A pour voir les objets et titres obtenus, ainsi que les informations sur le niveau supérieur. Pour passer l'écran de résultat, appuyez sur la touche B. Appuyez sur la touche Y pour vérifier les détails du classement de votre note.



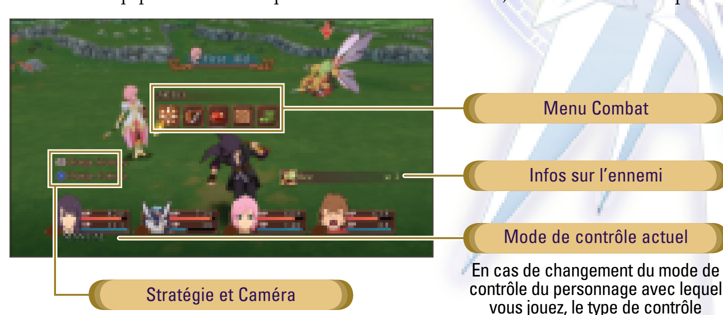
CUISINE

Consultez les menus attribués dans les raccourcis en utilisant le stick analogique gauche ou les boutons ↑↓←→ du BMD. Vous pouvez cuisiner en appuyant sur la touche X. Assurez-vous d'avoir défini les recettes au préalable.

MENU DE COMBAT

MENU DE COMBAT

Appuyez sur la touche Y pendant un combat pour afficher le menu Combat. C'est là que vous pouvez donner des instructions aux autres membres du groupe, utiliser des objets, ou modifier l'équipement. Pendant que le menu Combat est affiché, le combat est interrompu.



Menu Combat

Infos sur l'ennemi

Mode de contrôle actuel

En cas de changement du mode de contrôle du personnage avec lequel vous jouez, le type de contrôle s'affiche pendant un court moment.

Stratégie et Caméra

ARTES – Vous pouvez attribuer des Artes et donner instruction aux personnages contrôlés automatiquement de les utiliser immédiatement.

EQUIP. – Vous pouvez examiner et modifier l'équipement.

OBJETS – Vous pouvez utiliser des objets pendant les combats. Vous devez attendre que la Jauge d'Objet s'épuise avant de pouvoir utiliser un autre objet dans le combat.

STRATÉGIE – Vous pouvez examiner et modifier la stratégie de combat.

BATTRE EN RETRAITE – Vous pouvez choisir de battre en retraite des combats. Lorsque la Jauge Retraite est remplie, il est possible de vous échapper du combat. Pour annuler, sélectionnez de nouveau « Battre en retraite ».

CHANGEMENT DU MODE DE CONTRÔLE

Vous pouvez changer le mode de contrôle d'un personnage contrôlé en appuyant sur la touche BACK. Une fois que le mode de contrôle est modifié, le réglage reste inchangé même après le que le combat est en cours.

CHANGEMENT DE STRATÉGIE

Vous pouvez modifier les réglages de la stratégie en utilisant le stick analogique gauche ou le BMD en maintenant la gâchette haute gauche enfoncée.

CHANGEMENT DE LA CAMÉRA DE COMBAT

En maintenant la touche X enfoncé et en utilisant la gâchette gauche/droite, vous pouvez modifier la caméra du combat.

ATTRIBUTS/EFFETS D'ÉTAT

Certains équipements et Artes possèdent des attributs. Les ennemis eux aussi des attributs : les vôtres et les leurs ont un effet sur les dommages infligés et reçus pendant le combat.

TYPES D'ATTRIBUTS

Feu (rouge)	Vent (vert)	Lumière (or)
Eau (bleu)	Terre (jaune)	Obscurité (violet)

EFFETS D'ÉTAT

Les attaques spéciales des ennemis ou les effets des Artes peuvent provoquer les changements dans la condition du personnage, ce qui est appelé Effets d'état. Les affections magiques se récupèrent après un certain temps, mais les affections physiques peuvent uniquement être soignées en utilisant des Artes spécifiques, en utilisant certains objets de récupération ou en restant dans une auberge.

LISTE DES AFFECTIONS PHYSIQUES

Poison	Le HP diminue avec le temps.
Contamination	L'esprit est affecté et le TP diminue avec le temps.
Artes scellés	Empêche l'utilisation des Artes.
Compétences scellées	Empêche l'utilisation des compétences.
Faiblesse	Divise le HP max par deux.
Paralysie	Pose des restrictions sur différentes actions.
Pétrification	Le personnage ne peut plus se déplacer.

** Lorsque tous les membres actifs de votre groupe sont pétrifiés ou mis KO, vous avez perdu et la partie est terminée.*

EXEMPLES D'AFFECTIONS MAGIQUES

Modification d'attaque physique	La capacité d'attaque physique augmente ou diminue.
Modification de défense physique	La capacité de défense physique augmente ou diminue.
Modification d'attaque magique	La capacité d'attaque magique augmente ou diminue.
Modification de défense magique	La capacité de défense magique augmente ou diminue.
Récupération automatique	Le personnage récupère automatiquement lorsqu'il est KO.
Sommeil	Ne plus pouvoir se déplacer.
Charme	Les actions deviennent aléatoires.

ACTIONS DE COMBAT

Cette section explique le fonctionnement lorsque le mode de contrôle est défini sur Manuel ou Semi auto. Notez qu'une même opération peut produire des actions diverses chez les différents personnages.

** « ↑ / ↓ / ← / → » indiquent « Haut / Bas / Gauche / Droite » sur le stick analogique gauche.*

ACTIONS DE BASE

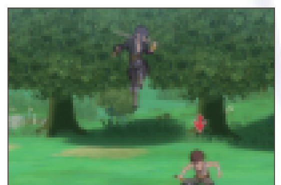
COURIR/MARCHER – Poussez le stick analogique gauche vers la droite ou la gauche pour que le personnage courre dans la direction indiquée. Poussez légèrement le stick analogique gauche pour faire marcher le personnage.



COURSE LIBRE – Vous pouvez faire votre personnage se déplacer librement sur le champ de bataille en utilisant le stick analogique gauche tout en maintenant la gâchette gauche enfoncée.

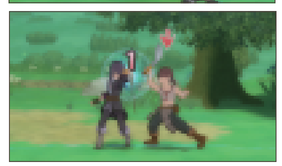


SAUTER – Appuyez le stick analogique gauche vers le haut pour faire sauter le personnage, lorsque le mode de contrôle est défini sur Manuel. Dans le mode de contrôle Semi auto, appuyez le stick analogique gauche vers le haut tout en maintenant la touche X appuyé pour sauter.



GUARDE – Maintenez la touche X enfoncé pour passer en position de garde. Cela protège le personnage contre les attaques physiques comme les attaques à l'épée ou les coups de poing, tout en diminuant les dommages reçus.

ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES DE GARDE – Pour les personnages qui ont acquis des compétences spéciales, différentes actions de Garde sont disponibles.



SÉLECTIONNER UNE CIBLE – Appuyer sur la gâchette haute droite modifie la cible du personnage contrôlé sur l'ennemi le plus proche. Pour choisir librement une cible, maintenez la gâchette haute droite enfoncée pour interrompre l'action du combat, puis choisissez une nouvelle cible en utilisant le stick analogique gauche ou le BMD.



ATTAQUER

ATTAQUES NORMALES

Voici les attaques de base utilisant des armes. Le réglage par défaut permet trois attaques consécutives. Lorsque vous parvenez à attaquer un ennemi et qu'il ne peut pas se protéger, vous récupérez 1 TP.

COUP D'ÉPÉE



Touche B

Découpe un ennemi avec un coup du haut en bas.

COUP EN AVANT



(⬅ / ➡ + Touche B)

Donne un coup d'épée en direction de l'ennemi.

COUPURE LARGE



(⬇ + Touche B)

Donne un coup d'épée horizontal.

ATTAQUE ANTI-AÉRIENNE



(⬆ + Touche B)

Une attaque d'uppercut, idéal contre les ennemis dans les airs.

COUP SAUTÉ



(⬆ + Touche B (étant dans les airs)

Attaques d'uppercut lorsque vous êtes dans les airs.

COUPURE SAUTÉE



(⬇ + Touche B (étant dans les airs)

Coup horizontal dans les airs.

ATTAQUE DE COURSE LIBRE



(Touche B (pendant une course libre))

Coups d'épée horizontaux. Lorsque votre attaque atteigne un ennemi, il devient automatiquement la cible.

ACTIONS AVANCÉES

ARTES

Vous pouvez utiliser les Artes que vous avez attribués dans le Menu principal en utilisant du TP. Pour activer un Arte attribué, appuyez sur la touche A tout en dirigeant le stick analogique gauche dans la direction de l'Arte attribué. L'invocation débute lorsque vous employé un Arte magique et prend effet dès que l'invocation est terminée. Veuillez noter que l'invocation est annulée si vous êtes touchés pendant la recitation.

PAUSE DE L'ARTES

Maintenez la touche A enfoncé pour permettre au personnage de rester dans un état prêt a lancer lorsque l'invocation est terminée, et relâchez la touche A pour permettre l'utilisation de l'Arte.

CIBLE LIBRE

Avec certains Artes qui ont une zone d'effet, le Curseur libre s'affiche. Le point de départ de l'Arte est l'emplacement du Curseur libre. Utilisez le stick analogique gauche pour déplacer le Curseur libre en direction des ennemis, au besoin.

UTILISEZ LES RACCOURCIS

Vous pouvez utiliser les Artes attribués en utilisant le stick analogique droit. Vous pouvez également attribuer les Artes des personnages non contrôlés.

ARTES TRANSFORMÉS

Lorsque vous utilisez certains Artes avec certaines compétences spécifiques, il est possible que les Artes soient modifiés. Ce sont des Artes transformés, et si vous les utilisez plusieurs fois, ils deviennent disponibles dans l'écran Artes, même après la suppression de la compétence.

ATTAQUES COMBINÉES

Dans une attaque combinée, vous pouvez enchaîner des attaques sans permettre à l'ennemi d'effectuer une contre-attaque. Un « combo » est composé d'une attaque normale ⇨ Arte de base ⇨ Arte arcane. Un exemple de combo est indiqué ci-dessous.

**Avec un groupe de compétences spécifique, les Artes transformés peuvent être combinés.*

ATTAQUE NORMALE



ATTAQUE DU CERBÈRE (ARTE DE BASE)



AIGLE PLONGEANT (ARTE ARCANE)

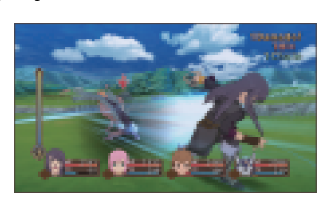


ACTIONS AVANCÉES

DEMANDE D'OBJET
Pour les personnages contrôlés automatiquement, une demande d'objet est effectuée avant l'utilisation de l'objet, et l'objet est automatiquement utilisé après un instant. Appuyez sur la gâchette haute gauche lorsque vous ne souhaitez pas qu'ils utilisent l'objet. Vous pouvez également modifier le réglage sur l'écran Modifier une stratégie afin qu'ils ne fassent pas de demande d'objet.

COUPS FATALS


En attaquant un ennemi à plusieurs reprises pendant un combat, des formules rouges/bleues/vertes s'affichent. Maintenez la tranche droite enfoncée lorsqu'une formule s'affiche pour activer un Coup fatal qui vous permettra de battre l'ennemi avec une seule attaque. **Pour les ennemis qui ne peuvent pas être battus avec un seul Coup fatal, cette attaque leur infligera des dommages importants.*

CHAÎNE DE CF


Plusieurs effets peuvent s'ajouter au personnage en activant une série de Coups fatals. Cela s'appelle une Chaîne de CF. Les effets ajoutés, comme une augmentation de l'expérience acquise ou une modification de la fréquence d'obtention d'objets, dépendent de la couleur de la formule lorsque le Coup fatal est activé.

MISSION SECRÈTE


Une mission secrète peut être remplie lorsque vous affrontez certains ennemis. En réussissant une mission secrète, vous pouvez recevoir un bonus pour la note du combat ou avoir la possibilité d'obtenir un objet. Il existe de nombreux types de missions secrètes, par exemple mettre un ennemi à terre en utilisant une attaque spécifique, donc essayez de toutes les trouver.

OVER LIMITE

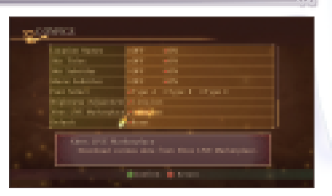

La Jauge d'Over limite augmente à chaque fois que vous parvenez à toucher votre ennemi sans recevoir de dommage. Appuyez sur le BMD lorsqu'au moins un niveau de la Jauge d'Over limite est entièrement rempli pour activer l'Over limite. Pendant l'Over limite, vous pouvez porter des attaques consecutives et utiliser des Artes sans période d'invocation. À mesure que vous progressez dans le jeu, vous pourrez lancer des Over limites encore plus puissants et utiliser des Artes burst pendant les Over limites.

XBOX LIVE

XBOX LIVE
Affrontez n'importe qui, n'importe quand et n'importe où sur Xbox LIVE. Créez votre profil (votre carte de joueur). Chat avec vos amis. Téléchargez des contenus sur le Marché Xbox LIVE. Envoyez et recevez des messages audio et vidéo. Branchez-vous et joignez la révolution.

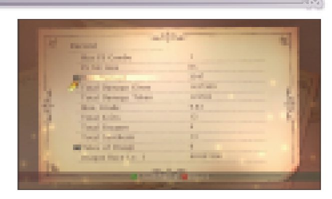
CONNEXION
Pour pouvoir utiliser Xbox LIVE, connectez votre console Xbox 360 à une connexion Internet haut débit et enregistrez-vous pour devenir membre de Xbox LIVE. Pour plus d'informations sur la connexion et pour déterminer si Xbox LIVE est disponible dans votre région, rendez-vous sur **www.xbox.com/fr-FR/live**.

CONTROLE PARENTAL
Ces outils simples et flexibles permettent aux parents et aux responsables de décider les jeux auxquels les jeunes joueurs peuvent accéder, en fonction de la classification PEGI. Pour plus d'informations, rendez-vous sur :
www.xbox.com/fr-FR/support/xbox360/familysettings/xboxlivecontrols.htm.

ACHAT DE CONTENU


Vous pouvez acheter des objets en utilisant des Points Microsoft sur le Marché. Rendez-vous sur CONFIGS dans le Menu principal et sélectionnez Marché Xbox LIVE, puis appuyez sur la touche A pour confirmer.
* *L'achat de Points Microsoft nécessite de l'argent réel.*



VÉRIFICATION DES CLASSEMENTS


Une fois que vous être connectés à Xbox LIVE, vous pouvez vérifier votre classement dans des catégories comme MAX HIT et MAX DAMAGE. Rendez-vous sur Record dans la BIBLIOTHÈQUE du Menu principal et sélectionnez la catégorie marquée d'un [▦] puis appuyez sur la touche A. Vos données sont envoyées au classement lorsque vous sauvegardez.

MULTIJOUEUR

Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter en simultanée sur la même Xbox 360 pendant un combat.

PRÉPARATION

La Xbox 360 presente des manettes avec et sans fil. En mode multi-joueur, l'utilisation des manettes avec fils necessite un concentrateur USB.

AVEC 2 - 3 JOUEURS

Connectez autant de manettes Xbox 360 que de joueurs. Lorsque trois joueurs utilisent des manettes avec fils, branchez deux manettes sur le devant de la console et une manette derrière.

AVEC 4 JOUEURS

Préparez les quatres manettes Xbox 360. Lorsque les quatre joueurs utilisent des manettes avec fils, un concentrateur USB est nécessaire.

COMMENT JOUER

Le premier personnage du Menu supérieur est 1P, le deuxième est 2P, etc. Les personnages 1P à 4P sont attribués aux manettes dans l'ordre dans lequel elles sont branchées.

DÉFINIR LE MODE DE CONTRÔLE

Définissez le mode de contrôle des personnages jouables sur Manuel ou Semi auto dans l'écran Artes ou dans le Menu principal avant de participer au combat.

CONTRÔLE PENDANT LE COMBAT

Chaque joueur contrôle son personnage respectif pendant les combats. Lorsque le menu Combat s'affiche, seul le joueur qui a appelé ce menu peut le contrôler.

